

NUMÉDINGO

PS
MS

MANUEL PÉDAGOGIQUE



didacool

Jeux de numération / Recommandé pour PS/MS

1 à 6 joueurs

âge 3+

NUMÉDINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu **NuméDingo** a été créé par Claire Ladoga, auteure de jeux et enseignante expérimentée en maternelle.

Adepte des mathématiques autrement, fidèle participante aux rallyes, défis math et utilisatrice de jeux de société en classe depuis de 10 ans, elle prône l'apprentissage de la numération par une manipulation ludique amenant à une fréquentation régulière des concepts. Son jeu permet d'aborder les notions nécessaires sur les nombres de 1 à 6.

Les objectifs pédagogiques de **NuméDingo** sont de maîtriser par une approche ludique la numération sur les nombres de 1 à 6, en particulier :

- Relier le nombre à une quantité
- Comprendre que différentes représentations du même nombre sont équivalentes
- Comparer des nombres
- Faire des suites de nombres
- Ajouter des nombres
- Connaître les chiffres de 1 à 6

Ces objectifs font partis du programme scolaire de l'Éducation Nationale en petite et moyenne sections de maternelle.

NuméDingo est conçu pour pouvoir être utilisé en groupe classe, en soutien individuel ou en famille, grâce à des adaptations des règles destinées à chaque contexte.

Matériel :

Le jeu comporte :

- 72 cartes illustration (12 séries de représentation de 1 à 6)
- 1 livret avec 4 règles de jeu
- 1 boîte métal



Principe et objectifs des cartes :

Chaque carte comprend une illustration sur une face ainsi que le niveau de difficulté sur l'autre face.

Il existe 4 niveaux de difficultés : A, B, C et D

Les niveaux A et B sont plutôt niveau PS.

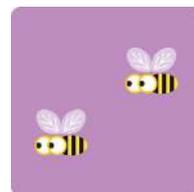
Les niveaux C et D sont plutôt niveau MS



Doigts de la main, disposition habituelle



Constellations, dés noir et blanc alignés



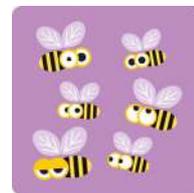
Collection homogènes rangées comme sur un dé



Doigts de la main, disposés différemment



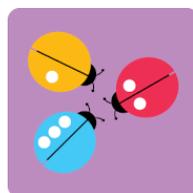
Constellations, dés couleur alignés



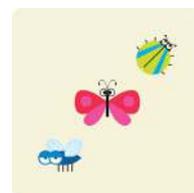
Collection homogènes disposées aléatoirement



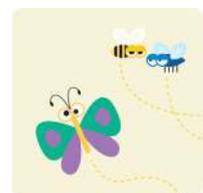
Constellations, 1 à 3 coccinelles alignées



Constellations, 1 à 3 coccinelles disposées aléatoirement



Constellations hétérogènes rangées comme sur un dé



Constellations hétérogènes rangées aléatoirement



Chiffres en écriture typographique



Chiffres en écriture manuscrite

Tableau des règles

Le tableau récapitule l'intérêt pédagogique et le niveau de chaque règle.

Nom du jeu	Notion travaillé	Type de jeu / Compétence de règle	Commentaire	Niveau	Numéro de page de la règle dans le livret
Mémo	Associer les valeurs de même quantité	Jeu d'identification	Autonome	PS	Page 6
Rapido	Identifier une même valeur représenter différemment	Jeu de rapidité	Autonome	PS	Page 8
Et encore un	Savoir compléter une suite de 1 à 6	Jeu de comptage	Autonome	PS	Page 10
5 suites	Identifier et réaliser des suites dans l'ordre croissant	Jeu de suite (Ordre croissant)	Autonome	MS	Page 11
Bataille	Savoir comparer une valeur d'une autre	Jeu de comparaison	Autonome	MS	Page 13
Mémo additions	Additionner des valeurs	Jeu d'addition (Initiation)	Autonome	MS	Page 14
Les 2 Tas	Additionner des valeurs	Jeu d'addition (Renforcement)	Autonome	MS	Page 15
Combien jusqu'à 5 ?	Identification des compléments	Jeu de compléments	Autonome	MS	Cette règle est exclusivement disponible dans ce manuel
NuméDoudou	Initiation à la décomposition du nombre et renforce les additions	Jeu de décomposition du nombre	Adulte nécessaire pour le déroulement du jeu	MS	Cette règle est exclusivement disponible dans ce manuel
Devine mon nombre	Apprentissage du classement de valeur	Jeu de classement	Adulte nécessaire pour le déroulement du jeu	MS/GS	Cette règle est exclusivement disponible dans ce manuel

Règles supplémentaires (avec le même jeu de cartes)

Les règles supplémentaires vous permettent d'approfondir les notions de numération.

Combien jusqu'à 5 ?

Objectif :

Les compléments à 5

Modalités :

En duo ou en groupe de 4 ou 6, coopératif

But du jeu :

Éliminer toutes ses cartes le premier

Préparation :

Prendre 4 séries de cartes dont on aura préalablement enlevé les cartes de valeur 5 et 6.

Mélanger et distribuer les cartes aux joueurs qui les étalent devant eux faces visibles.

Prendre 6 séries de cartes dont on aura préalablement enlevé les cartes de valeur 5 et 6.

Les placer en tas faces cachées au centre de la table pour former une pioche.

Avoir un meneur de jeu (adulte).

Déroulement :

Le meneur de jeu retourne une première carte du tas de la pioche en annonçant sa valeur et il dit « combien encore jusqu'à 5 ? ».

Chacun son tour, le joueur doit poser la carte de valeur exacte qui complète la quantité jusqu'à 5. S'il ne peut pas jouer, il pioche. S'il ne peut toujours pas jouer, le joueur suivant joue.

Quand on a réussi à faire compléter la valeur 5, alors c'est gagné. Le meneur de jeu retourne une nouvelle carte du tas de la pioche et déclare de nouveau « combien encore jusqu'à 5 ? ».

On pose les combinaisons qui font 5 au centre de la table.

Le gagnant est celui qui a réussi à poser toutes ses cartes le premier ou le plus de cartes à la fin de la pioche.

Variante plus difficile pour les GS : Jouer avec une pioche de 8 séries de cartes en retirant les cartes de valeur 4, 5, 6 et 4 séries de 6 cartes sans les 6 pour jouer à « combien encore jusqu'à 6 ? »

Variante plus facile pour les PS : Jouer avec une pioche de 6 séries de cartes 1 et 2 seulement, et 6 séries de cartes de valeur 1 et 2 pour jouer à « combien encore pour faire 3 ? »

NuméDoudou

Objectif :

Les compléments à 6

Modalités :

En groupe de 6 à 24

But du jeu :

Être la première équipe qui possède 3 fois le doudou (ou autre objet symbolique de la classe).

Préparation :

Choisir un objet symbolique de la classe, par exemple, la mascotte.

Prendre autant de séries de 6 qu'il y a de groupes de 6 élèves dans la classe.

Divisez la classe en groupes de 6 et distribuez à chaque membre une carte d'une même collection.

Ce jeu nécessite un meneur adulte.

Déroulement :

Le meneur de jeu annonce une valeur numérique à voix haute.

Chaque groupe doit réfléchir ensemble pour réaliser l'addition à partir de leurs cartes.

Quand un groupe a réussi à composer une addition, les membres possédant les cartes compléments doivent lever la main avec leurs cartes respectives.

L'équipe levant les mains le plus rapidement remporte le doudou.

Exemple :

Le meneur annonce « 5 ».

Mathis et Martin ont chacun la carte représentant 3 coccinelles et 2 dés. Tous deux lèvent ensemble leur carte de valeur 3 et 2.

Mathilde et Mylène lèvent leur carte 1 coccinelle et 4 coccinelles, après Mathis et Martin.

L'équipe de Mathis et Martin remporte le doudou pour ce tour.

Quand on a réussi à trouver une combinaison qui fait 5, le meneur de jeu annonce une nouvelle valeur numérique.

On pose les combinaisons qui font 5 au centre de la table.

Le groupe gagnant est celui qui ne possède plus de cartes en premier.

Devine mon nombre

Objectif : Savoir nommer un classement

Modalités : En groupe de 4 à 6

But du jeu :

Réussir à compléter la plus grande série d'une collection

Préparation :

Préparer une série par joueur.

Mélanger les séries et distribuer une carte par joueur en face cachée. On dispose les cartes restantes en un tas unique au centre de la table.

Ce jeu nécessite un meneur adulte.

Déroulement :

Chaque joueur regarde sa carte. Le premier joueur qui pense avoir la plus grande valeur déclare en premier : « J'ai X. Je suis le premier ».

Les autres joueurs se positionnent sur leur classement. Si plusieurs joueurs déclarent être le premier, ils révèlent chacun leur carte. Ils peuvent à ce moment-là, déclarer un nouveau classement avec l'aide du meneur du jeu.

Une fois que tous les joueurs se sont positionnés. Si le classement annoncé est correct, alors les séries ainsi révélées sont ainsi mises de côté en face visible par collection.

Ensuite, les joueurs piochent tous une nouvelle carte.

La partie est finie quand le tas central est épuisé par les joueurs.

Exemple :

Paul a 4 abeilles. Il déclare en premier : « J'ai 4 abeilles. Je suis premier ».

Mathilde a 5 abeilles. Elle déclare : « Je suis première ».

Comme tous deux ont la même affirmation, tous deux révèlent leurs cartes.

Paul change son affirmation et dit « Je suis deuxième ».

Marin possède 3 dés, et Enzo, 1 coccinelle. Marin dit qu'il est troisième. Enzo est quatrième.

Quand tout le monde s'est déclaré, alors on révèle les cartes.

Comme le classement est correct, les cartes sont mises de côté en face visible.

Les cartes défaussées sont retirées de la partie.

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

NuméDingo peut s'utiliser dans différents moments de la vie de la classe :

- **En collectif** pendant des temps de travail en sensibilisation, en phase d'entraînement ou en évaluation des principes de la numération.
- **Pendant les rituels du matin (comptage des absents, petits jeux mathématiques...)**
- **L'accueil** ou comme **défi du jour** ou de la semaine.
- **Pendant les moments de temps libre.**
- Pendant les **Activités Pédagogiques Complémentaires**
- Pendant les **temps périscolaires**

Plusieurs jeux peuvent être nécessaires si l'on veut faire jouer l'ensemble des élèves en même temps par petits groupes à moins qu'on répartisse les cartes et qu'on les fasse tourner entre les groupes.

Conseil d'utilisation en remédiation ou situation individuelle

Pour faciliter l'accompagnement individualisé, il est important d'amener l'enfant à saisir les situations où le nombre a un sens. Les **fiches exercices** peuvent aider l'enfant dans sa connaissance de la numération.

Durant une aide personnalisée, en tout petit groupe voire de façon individuelle, les jeux peuvent être utilisés en situation :

- D'entraînement (plutôt avec l'adulte au départ)
- De renforcement (en autonomie)
- De remédiation (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité)

En situation d'entraînement, il est intéressant de suivre la progression du jeu selon le niveau de difficulté. Cela permet de bien travailler l'association entre les différentes représentations de la quantité.

En situation de renforcement et remédiation, on peut varier les règles selon les objectifs pédagogiques et les difficultés rencontrés par les enfants. Vous pouvez choisir le niveau et la règle de jeu. Les règles étant courtes, vous pouvez rapidement en expliquer une et l'illustrer par un exemple, puis laisser les élèves démarrer une partie par eux-mêmes.

Conseil d'utilisation des fiches d'exercices

Vous avez à disposition des fiches d'exercices qui reprennent les notions abordées par le jeu. Ces fiches vont permettre le renforcement d'une autre manière, avec l'avantage d'une trace écrite pour pouvoir évaluer les progrès de l'élève sur les concepts rencontrés lors des différentes parties.

Vous pouvez aussi les employer à votre convenance pour un travail individuel avec un enfant.

Nous vous conseillons toutefois d'utiliser ces fiches après avoir manipulé **NuméDingo** avec les enfants en classe ou à la maison.

Ces exercices sont recommandés à faire dans l'ordre, tels qu'ils ont été conçus, pour respecter une progression dans les difficultés rencontrées.